

LAPORAN SKRIPSI

LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY ACTIVITIES

Oleh :

DYAH ROHMAWATI

2010-51-186



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

LAPORAN SKRIPSI

LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY ACTIVITIES

Oleh :

DYAH ROHMAWATI

2010-51-186



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

LAPORAN SKRIPSI

LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY ACTIVITIES

Oleh :

DYAH ROHMAWATI

2010-51-186



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY
ACTIVITIES

NAMA : DYAH ROHMAWATI

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda \checkmark sesuai dengan kategori Skripsi

☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒ Biasa

Disahkan Oleh:

Dyah Rohmawati
201051186

Alamat : Gajah RT 02 / RW 01

Tanggal : 24 Juni 2014

Rizkysari Meimaharani, M.kom
NIDN.0620058501

Tanggal : 24 Juni 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY
ACTIVITIES

NAMA : DYAH ROHMAWATI

NIM : 2010-51-186

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 02 Juni 2014

DYAH ROHMAWATI
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY
ACTIVITIES

NAMA : DYAH ROHMAWATI

NIM : 2010-51-186

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 02 Juni 2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Rizkysari Meimaharani, M.kom
NIDN.0620058501

Tri Listyorini, M.kom
NIDN.0616088502

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : LEARNING TIME OF THE DAY ON SHEPHERD GIRL DAILY
ACTIVITIES

NAMA : DYAH ROHMAWATI

NIM : 2010-51-186

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 24 Juni 2014

Ketua penguji

Penguji 1

Endang Supriyati, M.kom

NIDN. 0629077402

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

NIDN.0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ka. Progdi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, ST., MT.

NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Time of the day is one of English material which is always used in daily conversation. Some students said that it is difficult to achieve, because every minute the clock moves it has different translation. From the problem, the writer means to make an application about learning time of the day on shepherd girl daily activities to help the students understand the material easily. In the development of multimedia application, the writer uses Luther method. From the questionnaires that has been tried out to 20 users, 77 % users said "yes", 11% users said "no" and 12% users didn't give any opinion. From the questionnaires it can be concluded that the application can make the students accept the material easily and can help them try out their ability. Therefore, multimedia application like this is very good to apply by teacher when in teaching.

Key words: Time of the day, multimedia application, Luther method.



ABSTRAK

Time of the day merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang selalu dibutuhkan dalam percakapan sehari-hari. Sebagian siswa menyatakan sulit menerima materi ini karena setiap menit jam itu bergerak selalu memiliki terjemahan yang berbeda. Adanya permasalahan yang terjadi, penulis bermaksud membuat aplikasi *Learning time of the day on shepherd girl daily activities* yang mampu membantu pelajar dalam memahami materi *time of the day* dengan mudah. Dalam membangun aplikasi ini, penulis menggunakan metode Luther yang merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi multimedia. Dari hasil kuisioner yang telah di uji cobakan kepada 20 user, 77% user menjawab “ya”, 11% user menjawab “tidak” dan 12% user tidak memberikan opininya. Dari hasil kuisioner tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini mampu mempermudah pelajar dalam menangkap materi dan membantu pelajar dalam menguji kemampuannya. Sehingga aplikasi multimedia seperti ini sangat perlu diterapkan oleh guru pada saat mengajar.

Kata Kunci : *time of the day*, aplikasi multimedia, metode Luther.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “*Learning time of the day on shepherd girl daily activities*”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Ibu Tri Listyorini, M.kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Keluargaku yang selalu setia mendampingi setiap keluh kesah penulis.
7. Ibu dan Bapak serta Kakak-kakakku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2010 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, Juni 2014

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Ojo dadi wong sing rumongso iso, tapi dadiho wong sing iso rumongso.

Undzuru Ilaa Ma Qol, Wa Laa Tandezuru Ila Man Qol.

(Lihatlah terhadap apa yang diucapkan, dan jangan melihat siapa yang mengucap)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Orang tuaku, Bapak Adi Sarmin dan Ibu Nadhiroh yang telah mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
2. Kakakku Dhirwatus Sa'adah, S.kom, yang banyak membantu dan memberikan solusi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Adik ku Muhammad Fachrudin yang banyak memberi warna dalam hidupku.
4. Semua saudara-saudaraku baik Om, Tante, Kakak, dan Adik.
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.kom dan Tri Listyorini, M.kom, selaku pembimbing skripsi penulis.
6. Seseorang yang selalu bersabar dan setia menemani, memberi dukungan, motivasi, dan semangat. Mukromin.
7. Teman-temanku di program studi teknik informatika yang telah mendampingi, berjuang dan belajar bersama di kampus.
8. Para pembaca yang berkenan menengok tulisan tidak sempurna ku ini.

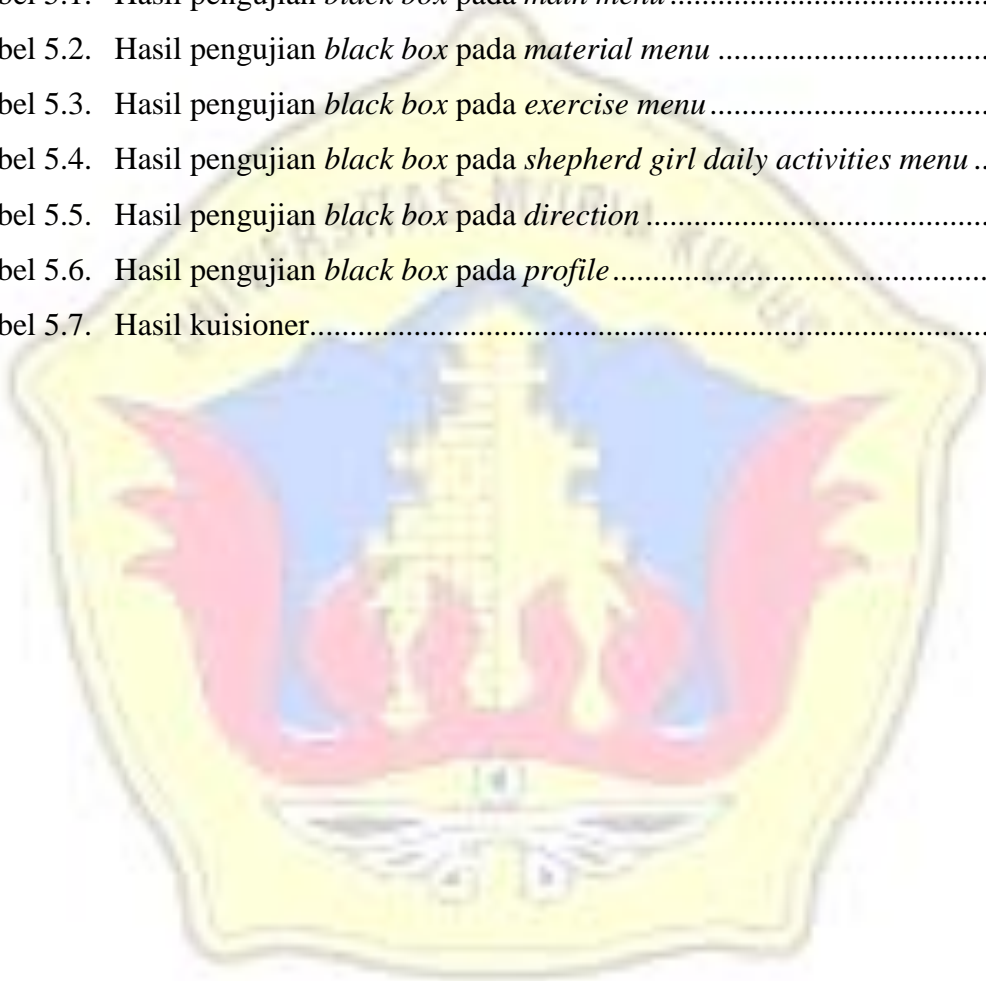
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2. Landasan Teori.....	8
2.2.1. Materi Pengenalan <i>time of the day</i>	8
2.2.2. <i>Tenses</i>	10
2.2.3. <i>Simple Present Tense</i>	12

2.2.4. Media Pembelajaran	13
2.2.5. Multimedia	14
2.2.5. Bagan Alir Dokumen	15
2.2.6. <i>Storyboard</i>	16
2.2.3. Kecerdasan Buatan	16
2.2.3. <i>Game</i>	17
2.2.7. <i>Tools</i> yang Digunakan	17
2.3. Kerangka Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia	19
BAB IV PEMBAHASAN	20
4.1 Pembahasan Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
4.1.1. Pengonsepan	20
4.1.2. Perancangan	21
4.1.3. Pengumpulan materi	28
4.1.4. Pembuatan	29
BAB V IMPLEMENTASI	39
5.1. Implementasi Aplikasi Multimedia	39
5.1.1. Pengujian	51
5.1.2. Distribusi	56
BAB VI PENUTUP	58
6.1. Kesimpulan	58
6.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Penggunaan istilah dalam <i>time of the day</i>	9
Tabel 2.2. 16 <i>tenses</i> dalam bahasa Inggris	12
Tabel 2.3. Simbol Bagan Alir Dokumen	15
Tabel 5.1. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>main menu</i>	51
Tabel 5.2. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>material menu</i>	52
Tabel 5.3. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>exercise menu</i>	52
Tabel 5.4. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>shepherd girl daily activities menu</i> ..	53
Tabel 5.5. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>direction</i>	54
Tabel 5.6. Hasil pengujian <i>black box</i> pada <i>profile</i>	54
Tabel 5.7. Hasil kuisioner	55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Jam dalam bahasa Inggris.....	9
Gambar 2.2. Sistem multimedia	14
Gambar 2.3. Contoh storyboard	16
Gambar 2.4. Kerangka Teori	17
Gambar 3.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia	18
Gambar 4.1. <i>Main menu flowchart</i>	22
Gambar 4.2. level 1 dan 2 <i>Shepherd girl daily activities flowchart</i>	23
Gambar 4.3. level 3 dan 4 <i>Shepherd girl daily activities flowchart</i>	24
Gambar 4.4. <i>Storyboard main menu</i>	25
Gambar 4.5. <i>Storyboard material menu</i>	25
Gambar 4.6. <i>Storyboard exercise menu</i>	26
Gambar 4.7. <i>Storyboard shepherd girl daily activities menu</i>	26
Gambar 4.8. <i>Storyboard direction dan profile menu</i>	27
Gambar 4.9. Beberapa contoh dari gambar yang diambil dari internet	28
Gambar 4.10. Contoh gambar yang dibuat dengan Tools Adobe Flash CS5.....	28
Gambar 4.11. Gambar dari internet berformat jpg	29
Gambar 4.12. Gambar yang telah diedit dalam Adobe Photoshop CS3	29
Gambar 4.13. Trace Bitmap dalam Adobe Flash CS5	29
Gambar 4.14. Hasil dari Trace Bitmap.....	30
Gambar 4.15. Gambar Trace Bitmap yang diedit dengan Selection tool.....	30
Gambar 4.16. Hasil Group dalam Adobe Flash CS5	30
Gambar 4.17. Contoh background	30
Gambar 4.18. Atap depan sebelum dan sesudah diedit.....	31
Gambar 4.19. Atap belakang sebelum dan sesudah diedit.....	31
Gambar 4.20. Kandang depan	31
Gambar 4.21. Pintu kandang	32
Gambar 4.22. Kandang belakang	32
Gambar 4.23. Rumput setelah dan sebelum diedit.....	32

Gambar 4.24. Pohon setelah dan sebelum diedit.....	32
Gambar 4.25. Langit setelah dan sebelum diTrace Bitmap	33
Gambar 4.26. Tanah coklat dari Rectangle Tool.....	33
Gambar 4.27. Contoh gambar yang diambil dari internet.....	33
Gambar 4.28. Contoh button yang telah diedit dan diberi effect up-over-down...	33
Gambar 4.29. Contoh animasi makan	34
Gambar 4.30. File utama	34
Gambar 4.31. Action Script button pada <i>main menu</i>	35
Gambar 4.32. Action Script button dalam <i>material menu</i>	35
Gambar 4.33. Keterangan dalam <i>exercise menu</i>	36
Gambar 4.34. Action Script dalam <i>exercise menu</i>	36
Gambar 4.35. Contoh tampilan <i>question</i>	37
Gambar 4.36. Contoh tampilan <i>answer true</i>	38
Gambar 4.37. Contoh tampilan <i>answer false</i>	38
Gambar 4.38. Contoh layer suara.....	38
Gambar 5.1. Start.exe	39
Gambar 5.2. <i>Main menu</i>	39
Gambar 5.3. <i>Material menu</i>	40
Gambar 5.4. <i>Exercise menu</i>	40
Gambar 5.5. <i>Shepherd girl daily activities menu</i>	41
Gambar 5.6. Level 1	41
Gambar 5.7. Soal pertama dalam level 1.....	41
Gambar 5.8. Soal kedua dalam level 1	42
Gambar 5.9. Soal ketiga dalam level 1.....	42
Gambar 5.10. Soal keempat dalam level 1	42
Gambar 5.11. Level 2	43
Gambar 5.12. Soal pertama dalam level 2.....	43
Gambar 5.13. Soal kedua dalam level 2	43
Gambar 5.14. Soal ketiga dalam level 2.....	44
Gambar 5.15. Soal keempat dalam level 2	44
Gambar 5.16. Soal kelima dalam level 2.....	44

Gambar 5.17. Level 3	45
Gambar 5.18. Soal pertama dalam level 3.....	45
Gambar 5.19. Soal kedua dalam level 3	45
Gambar 5.20. Soal ketiga dalam level 3.....	46
Gambar 5.21. Soal keempat dalam level 3	46
Gambar 5.22. Soal kelima dalam level 3.....	46
Gambar 5.23. Soal keenam dalam level 3	47
Gambar 5.24. Level 3	47
Gambar 5.25. Soal pertama dalam level 4.....	47
Gambar 5.26. Soal kedua dalam level 4.....	48
Gambar 5.27. Soal ketiga dalam level 4.....	48
Gambar 5.28. Soal keempat dalam level 4.....	48
Gambar 5.29. Soal kelima dalam level 4.....	49
Gambar 5.30. Soal keenam dalam level 4	49
Gambar 5.31. Soal ketujuh dalam level 4	49
Gambar 5.32. <i>Excelent</i>	50
Gambar 5.33. <i>Game over</i>	50
Gambar 5.34. <i>Profile</i>	50
Gambar 5.35. <i>Direction</i>	51
Gambar 5.36. Diagram batang hasil kuisioner	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Kuisisioner
Lampiran II	Buku Konsultasi Skripsi
Lampiran III	Biodata

